SORCERER



LA FORMULE MAGIQUE

Bien sûr, on l'a cherchée... Par divers moyens : la lecture du Grand, du petit et même du très moyen Albert, la vaine quête du NECRONOMICON, la fréquentation assidue d'un bar où sévissait l'assistante de Dominique WEBB, la supplique désespérée à notre Premier Ministre et jusqu'à un appel pathétique à Ménie GREGOIRE... Impossible de la dénicher !
En attendant une âme charitable qui veuille bien nous gratifier des moyens financiers pour faire un vrai magazine (toute personne connaissant les résultats du prochain loto peut nous les communiquer, nous lui garantissons l'anonymat et le tirage d'un exemplaire de luxe - ne pas attendre le mercredi soir svp) nous sommes heureux de mettre à votre disposition ce premier numéro de SORCERER CONNECTION...
Suivant la formule consacrée, cette revue est la votre, cher lecteur. D'abord, parce qu'il vaut mieux ne pas la passer à quelqu'un d'autre, vous risqueriez de jamais la revoir ...le papier dont nous avons fait choix autorisant tous les usages. Ensuite, parce que vous disposez enfin de la possibilité inouie de faire, grâce à elle, votre entrée dans le journalisme en créant votre propre revue. IT'S MAGIC,GENTLEMEN, IT'S MAGIC ! Vous achetez un classeur (Voir MARTINE à l'AFINCAU, elle a des prix), vous rangez les feuillets à l'intérieur dans un ordre différent de celui de la revue (très important, sinon vous avez copié et c'est pas beau, çà !) vous pouvez ensuite rédiger sur des feuilles à vous tous les articles qui vous passent par la tête y compris une belle lettre d'engueulade à l'intention du rédacteur qui ne l'aurait sûrement pas insérée autrement, et les mettre dans le classeur.
Dans l'hypothèse exceptionnelle où ces articles seraient :
1°/ Tapés avec un engin dont le ruban ne date pas de Mathusalem, au format écriture de 15 cm de large sur 23 cm de haut, et non de type roman fleuve...
2°/ Susceptibles de soulever l'intérêt enthousiaste de notre douzaine de fidèles abonnés (dont un à Madagascar) vous pouvez toujours nous en expédier une copie qui ne vous sera pas rendue (surtout si elle est accompagnée d'un chêque),mais très probablement publiée.

Le Sorcier de service.

SOMMAIRE (tres sommaire) DU PRESENT NUMERO

SECTION GENERALITES :
LA FORMULE MAGIQUE ou " il fallait bien qu'on case un édito quelque part sans quoi on ne faisait pas très sérieux "
LE BANC D'ESSAI - dur, dur, comme il se doit pour un banc...

SECTION JEUX :
AIR TRAFFIC CONTROLLER - la règle (on tient à la disposition des amateurs le complément nécessaire, une bonne règle à calcul, deux cachets d'aspirine et une cassette de secours)
MAGIC MAZE - idem, avec une paire de lunettes très noires pour ceux qui voudraient tricher.

SECTION PROGRAMMES:
TAPE CRC ERROR !!!! (sans commentaires, y en a déjà bien assez dans le cahier)
MOVER - (pour les gens qui ont la bougeotte, çà permet de déplacer les routines en code machine)

SECTION SORCERER :
???? - Si vous faisiez l'effort d'aller y jeter un coup d'oeil tout de suite, non ?

==

AVERTISSEMENT

Dans un futur hypothétique et à une date très facilement calculable avec la formule X = RND (A$,B,C +1) où A$ est la suite gagnante du prochain loto, B, le temps mis par ce fanzine pour parvenir jusqu'au plus lointain possesseur de Sorcerer et C, le biorythme du rédacteur de ces lignes, il paraitra un autre exemplaire de ces cahiers.

Vous y trouverez (peut-être) des programmes qui tournent sur nos systèmes, deux grandes nouvelles concernant la survie du SORCERER (çà, c'est sûr, quitte à les écrire nous mêmes) et un tas de rubriques alimentées par le courrier que vous ne manquerez pas de nous expédier, n'est ce pas ?

SORCERER CONNECTION, fanzine non commercial, à publication épisodique, entièrement rédigé sur un ordinateur de caractère personnel et individualiste, reproduit par pure bienveillance sur la photocopieuse spéciale d'A.STEGER, avec le concours d'imprimantes non syndiquées. Aucune réclamation n'est admise par ces machines bénévoles, pour le reste adresser toute correspondance à Patrice RHOMM, 88 boulevard Ney, 75018, Paris. (c) 1981.

BANC D'ESSAI SORCERER CONNECTION

L'IMPRIMANTE SEIKOSHA GP 80 M STANDARD

CE QUE DIT LA PUBLICITE :

*La bombe 1981 dans les meilleures boutiques...
*La 1ère imprimante **conçue** pour les ordinateurs individuels...
*Compatible avec tous les ordinateurs individuels 80 caractères accentués, moins de 4kgs, graphique point par point, disponible sur stock...
*2.600,oo frs (H.T)...

LA REALITE :

L'annonce s'étalant dans le HAUT PARLEUR, page 35 du numéro 1665, on se dit qu'un truc pareil c'est urgent de le tester, vu qu'on connait plein de petits camarades qui ne peuvent pas s'offrir un engin trop cher et qu'à ce prix là, ils envisageront peut-être de casser la tirelire de leur frangine...

Le chêque en mains, on se pointe donc bêtement à l'adresse indiquée... Bon, c'est pas là... Un sourire et un plan tout plein mignon nous expédient de Sèvres à Buc où le magasinier est absent quand nous arrivons (il est 16hs 50, y a pas que les bouquins d'informatique qui vivent à l'heure anglaise).Bon, çà fait rien : on nous délivre la machine à la hâte et dans l'espoir de nous voir filer avec en vitesse. Comme on s'est pointés à trois, y en a deux soupçonneux qui autopsient le paquet... Surprise un : y a pas de câble raccord. Ni dans le carton (une merveille) ni dans le prix. Mais çà s'arrange au moyen d'une rallonge (500 frs environ) qui nous permet d'en voir arriver deux (de rallonges !) Surprise deux : elles ne se ressemblent pas, mais elles ont le même numéro de code. Le temps de remonter en voiture avec celle qu'on a fini par nous confier d'un air soupçonneux (a-t-on idée de réclamer un câble avec une imprimante ? pourquoi pas des roues avec une voiture ?) et on nous hèle : rendez celui ci, c'est pas le bon ! Nous, on veut bien...

Mais pas l'imprimante. Qui refuse obstinément, une heure plus tard, toute collaboration avec le Sorcerer dès sa mise sous tension. On a beau lui réciter le contenu des manuels l'accompagnant, la féliciter de ses capacités inouies que nous souhaiterions apprécier si l'on peut dire de visu, lui vanter les charmes du travail en commun, rien n'y fait.

Et rien n'y fera... Ni le remplacement du câble que nous avons été chercher nous mêmes à Buc et qui était censé compatible Centronic... Ni l'appel téléphonique angoissé au service après vente qui nous a renvoyé, faute de disposer du personnel nécessaire à la FNAC ! Où nous avons appris toute une série de désagréments divers survenus aux possesseurs de différents systèmes embarqués dans la même aventure... Alors on a fini par où on aurait dû commencer : comparer les données techniques. D'où la conclusion (provisoire) de ce banc d'essai...

CONCLUSION :

MIEUX VAUT LA PLUS DURE VERITE QUE LE DOUTE a dit MOLIERE...

Jusqu'à ce qu'on nous démontre le contraire; il est totalement impossible d'utiliser cette imprimante avec le port parallèle, contrairement à ce qu'on nous affirme.

On va tenter une expérience avec le port série sans garantie aucune, grâce à la gentillesse du responsable du département informatique de la FNAC... Priez, mes frères, priez pour notre pauvre Sorcerer...

****

LA SOLITUDE DE L'ACQUEREUR DE SORCERER

Le S.O.S. épistolaire que nous publions (on y a répondu, bien entendu) fera hausser les épaules de ceux qui ont la chance de bien connaitre leur système. Ils imagineront le signataire, perdu dans un coin du Cameroun ou de quelque contrée sauvage... Ce qui m'irrite, moi, c'est de savoir qu'il réside dans une ville peu éloignée de Paris et qu'il est à son tour victime de l'effarant désert laissé par tous ceux qui ont importé ce système, qui l'ont vendu et qui se moquent totalement du sort des acquéreurs, maintenant qu'il n'existe plus de structure commerciale en France. A quand une association de défense des propriétaires de Sorcerers ?

....." VOICI MES PRINCIPAUX PROBLEMES :

1. JE TROUVE QUE LE SORCERER EST BIEN CHAUD APRES UTILISATION. LA VENTILATION EST-ELLE SUFFISANTE OU DOIT-ON VENTILER ?
2. J'AI UN LECTEUR DE CASSETTE AVEC TELECOMMANDE AVEC LEQUEL JE N'ARRIVE A RIEN FAIRE TRANSITER ENTRE SORCERER ET CASSETTE. JE PENSE QU'IL Y A UNE ASTUCE CAR TOUT VA BIEN AVEC LE LECTEUR DE CASSETTE TOUT SIMPLE DE MA FILLE... QUE FAIT-ON DU TROISIEME FIL (EN PLUS DE MIC ET EAR) ?
3...QUELLE EST LA PROCEDURE POUR ENREGISTRER UN PROGRAMME D'UNE CASSETTE SUR UNE DISQUETTE A TRAVERS LE SORCERER ? TOUT VA BIEN AVEC LA CARTOUCHE DU STANDARD BASIC, MAIS RIEN A FAIRE AVEC MBASIC ET CP/M.
4. COMMENT PEUT-ON SUPERPOSER (EN MEMOIRE CENTRALE ET SUR L'ECRAN) DEUX CARACTERES ? JE PENSE AUX ACCENTS CIRCONFLEXES ET AU TREMA...
5. SOUS CP/M QUAND J'ENTRE UNE LIGNE AYANT PLUS DE 64 SIGNES IL Y A UN SAUT DE LIGNE AUTOMATIQUE ET UN AUTRE SAUT A LA LIGNE SUIVANTE AU BOUT DE 16 CARACTERES SEULEMENT...COMMENT AJUSTER CP/M ET CLAVIER ?...
6. DE LA MEME MANIERE, APRES UN SAUT DE LIGNE, PAS MOYEN DE REMONTER A LA LIGNE PRECEDENTE AVEC RUB OU CTRL + H. NE PEUT-ON Y REMEDIER ?
7. QUELS SONT LES PROCEDURES ET ORDRES QUI PERMETTENT DE GERER SEUL UN PETIT POINT LUMINEUX ET DE PROFITER DE TOUTES LES POSSIBILITES DE L'ECRAN ?....

.. La suite de la lettre de notre correspondant touchant le vieux problême des signes graphiques disparus à la suite de la transformation QWERTY en AZERTY, n'a pas d'objet dans la mesure où un simple programme permet de rentrer à nouveau en mémoire (hélas, volatile) les caractères disparus.

NOUS LE JURONS HYPOCRITEMENT COMME TOUT UN CHACUN : L'ACHAT D'UN SORCERER EUT POUR SEULE MOTIVATION LA NECESSITE ABSOLUE DE DISPOSER D'UN RESPECTABLE OUTIL DE TRAVAIL... ET NON D'UN GADGET POUR SATISFAIRE LES PEU AVOUABLES PASSIONS DE JOUEURS IMPENITENTS... NOTRE ALTRUISME ET NOTRE VOCATION EDUCATRICE NOUS AMENANT NEANMOINS A MONTRER AUX GAMINS COMMENT MARCHE UN ORDINATEUR, IL EST BIEN EVIDENT QUE CETTE SECTION LEUR EST EXCLUSIVEMENT RESERVEE... ET COMME IL EST NATUREL QUE CES PETITS ANGES NE MANIENT PAS AUSSI PARFAITEMENT LA LANGUE DE SHAKESPEARE QUE LEURS PARENTS, C'EST A LEUR INTENTION QUE NOUS PUBLIERONS ICI LA TRADUCTION DES NOTICES DE DIFFERENTS JEUX. AUJOURD'HUI, UNE DES MEILLEURES REALISATIONS DE DAVID MANNERING POUR CREATIVE COMPUTING SOFTWARE : AIR TRAFFIC CONTROLLER...(Gérard, si tu ne fiches pas la paix à ton père quand il essaie pour la douzième fois de te montrer comment on guide les avions dans un complexe aérien moderne, gare à toi !)

AIR TRAFFIC CONTROLLER

Ce jeu se charge avec LOG. Il commence par vous demander le temps dont vous souhaitez disposer (16 à 99 minutes) pour faire atterrir vos 26 appareils. Peut-être aimeriez vous savoir que le record est de 21 minutes et qu'il n'est pas très facile de l'égaler. Si vous jouez pour la première fois, vous aurez tout intérêt à demander 55 minutes ou davantage...

LA SITUATION

Vous êtes le contrôleur d'une zone aérienne se situant entre le niveau du sol et 5000 pieds sur une étendue de 15 x 25 miles. A l'intérieur de cette zone se trouvent :

- deux aéroports (£ et % sur la carte radar)
- dix couloirs utilisables (0 à 9 sur la carte radar)
- deux balises (* sur la carte radar)

Durant la période de temps choisie, 26 appareils vont avoir à évoluer dans votre zone de contrôle et il vous faudra guider chacun d'eux pour l'amener à destination en toute sécurité dans les délais impartis.

L'ECRAN DE CONTROLE

Essayez de vous le représenter comme un écran radar dont chacun des points est situé à un mile du point adjacent (horizontal, vertical ou diagonal) et où figurent à leur place réelle les aéroports, les balises et les couloirs. Un avion se matérialise sur l'écran d'abord par une lettre qui correspond à son code d'appel, puis par un chiffre indiquant son altitude (5 pour 5000, 4 pour 4000, etc) qui seront placés en un point permettant d'apprécier exactement la distance où il se trouve par rapport aux autres données du radar.
En dessous à gauche de l'écran se situe le terminal où vous entrez vos instructions.

Un peu plus loin, vous verrez apparaitre les réponses à vos ordres ainsi qu'une pendule marquant le temps qui s'écoule.
A l'extrême droite, vous pourrez disposer d'informations sur les appareils (vitesse, destination, réserve d'essence, etc).

LES APPAREILS

Vous pouvez avoir à faire manoeuvrer des jets ou des appareils à hélices.

VITESSE : Un jet file 4 miles/minute tandis qu'un avion à hélice n'en file que 2. L'écran radar est mis à jour toutes les 15 secondes ce qui signifie qu'un jet passe d'un marqueur de mile à l'autre à chaque balayage du radar tandis qu'un avion à hélice prend un temps supplémentaire et ne passe au mile suivant qu'au second balayage.

ALTITUDE : Les appareils restent à la même altitude tant qu'ils ne recoivent pas l'ordre de monter ou de descendre. Les indications correspondent toujours à des multiples de 1000 pieds. L'altitude d'arrivée ne dépasse jamais 9000 pieds. Un avion situé à 0 pied est au sol et n'accepte pas d'instructions.

SITUATION : Un appareil peut se déplacer sur l'écran verticalement, horizontalement ou en diagonale. Un appareil se dirigeant vers le haut de l'écran va en direction du nord. Les appareils volent en droite ligne sauf instruction contraire et ils effectuent un virage de 45 degrés par mile sauf lorsqu'ils doivent faire une approche d'un aéroport aux instruments et donc effectuer une courbe de 180 degrés autour d'une balise.

ACTIF/PASSIF : Un appareil est passif lorsqu'il est hors de la zone de contrôle. C'est le computer qui décide du moment où il devient actif. Vous pouvez obtenir des informations sur un appareil passif, mais non lui donner des ordres.

CARBURANT : Un jet dispose de 15 minutes de réserve à partir du moment où il devient actif, un appareil à hélices de 21 minutes. Même consommation au sol, en instance de départ

ARRIVEES/DEPARTS : Un appareil pénètre dans votre zone de contrôle soit en se présentant dans l'un des couloirs, soit en s'apprêtant à décoller. Il en sort inversement, soit en quittant un couloir, soit en se posant.
Les appareils entrant sont des "arrivées" même s'ils ne font que traverser la zone en ligne droite depuis leur point d'accès. Les appareils qui doivent se poser sur un aéroport effectuent automatiquement une boucle autour de la balise correspondante tant qu'ils n'ont pas reçu d'autres instructions de votre part. Un appareil au départ attend toujours vos ordres pour décoller et apparait ensuite sur l'écran à 1000 pieds à la distance d'un mile après l'envol.

NOTE : Le balayage note les appareils dans l'ordre de leur code. Quand plusieurs avions occupent la même position sur l'écran, à des attitudes différentes, le dernier arrivé est indiqué avec son code seulement.

OBLIGATIONS

Tout appareil ayant une destination assignée à un couloir doit sortir de la zone à la hauteur de 5000 pieds et uniquement au point marquant le couloir sur l'écran radar. Le non respect de cette obligation amène le message " BOUNDARY ERROR " et vous avez perdu, en raison d'une erreur d'aiguillage.

Les appareils actifs doivent être séparés en permanence par une distance de 3 miles ou de 1000 pieds. Le non respect de cette obligation amène le message " CONFLICT ERROR " et vous avez perdu, en raison d'un risque de collision.
Attention : les appareils qui montent ou descendent occupent l'espace aérien supérieur et inférieur lors de la manoeuvre. Le balayage s'effectue toujours dans l'ordre alphabétique.

Un appareil doit atteindre sa destination avant d'être en panne de carburant, et tous leur destination finale propre avant que le temps imparti soit écoulé.

Un avion ne peut se poser sur un aéroport qu'à la condition d'être en approche correcte et à l'altitude 0, sinon vous le verrez remonter ou descendre à 1000 pieds en suivant le même cap et le message " GO AROUND " apparaitre, le seul qui vous permet de poursuivre la partie.

ORDRES

Pour donner un ordre à un appareil, il suffit d'entrer d'abord son code, puis la lettre correspondant à l'ordre, enfin le chiffre choisi sur le tableau qui suit :

****

ORDRES A :

A + 0 = Paré à atterrir, descendez à l'altitude 0.
A + 1 = Montez ou descendez à 1000.
A + 2 = Montez ou descendez à 2000.
A + 3 = Montez ou descendez à 3000.
A + 4 = Montez ou descendez à 4000.
A + 5 = Montez ou descendez à 5000.

ORDRES L :

L + 0 = Maintenez le cap sur la balise.
L + 1 = Virez à gauche de 45 degrés.
L + 2 = Virez à gauche de 90 degrés.
L + 3 = Virez à gauche de 135 degrés.
L + 4 = Virez à gauche de 180 degrés.
L + 5 = Rectifiez le cap pour approche en £.

ORDRES R :

R + 0 = Gardez le cap actuel.
R + 1 = Virez à droite de 45 degrés.
R + 2 = Virez à droite de 90 degrés.
R + 3 = Virez à droite de 135 degrés.
R + 4 = Virez à droite de 180 degrés.
R + 5 = Rectifiez le cap pour approche en %.

****

Après un ordre A, un appareil monte ou descend de 1000 pieds par mile jusqu'à l'altitude requise. Votre zone ne vous permet pas de dépasser le plafond de 5000, mais les arrivées peuvent s'effectuer à une altitude supérieure et dans ce cas il vous est possible de laisser l'avion à cette hauteur. Lorsqu'il aura à descendre, l'appareil ne pourra être stoppé avant 5000 pieds. Quand vous donnez l'ordre A0, l'appareil est présumé prêt à se poser et n'accepte plus d'ordres ensuite.

Au décollage, il faut assigner une altitude à un appareil en partance qu'il atteindra avant de pouvoir changer de cap.

Lorsqu'il reçoit l'ordre d'effectuer un virage, l'appareil vole en droite ligne durant un mile, puis effectue la manoeuvre qui lui a été assignée à raison de 45 degrés par mile parcouru.

L'ordre L0 indique à l'appareil de voler en droite ligne jusqu'à la balise la plus proche. A partir de là et jusqu'à ce qu'un autre ordre modifie sa route, il décrit un cercle sur la gauche passant par la balise. C'est une procédure d'approche du terrain.

L'ordre L5 indique à l'appareil de voler en droite ligne vers la balise la plus proche et de se placer immédiatement dans l' axe voulu pour atterrir sur l'aéroport £, tandis que l'ordre R5 a la même signification mais pour l'aéroport %.

PROCEDURE D'APPROCHE

Pour l'aéroport £, les départs et les arrivées se font dans l' axe ouest (face au marqueur 0) tandis que l'axe nord/ouest est requis pour l'aéroport % (face au marqueur 2). Vous avez la possibilité de donner l'ordre de virer à un appareil lorsqu'il est paré à décoller, mais non avant.
Si un avion est déjà en bonne position, L0 reste sans effet. L'ordre L5 ou R5 asigne le bon cap pour atterrir à l'appareil au moment où il atteint la balise lors de la procédure d'approche circulaire.

RENSEIGNEMENTS

Vous pouvez obtenir des informations sur n'importe quel avion, qu'il soit actif ou passif, en tapant son code suivi de RC. L'information demandée apparait avec le format :

CODE, TYPE (J ou P), ALTITUDE, un espace, puis
POINT DE DEPART INITIAL, DESTINATION, un espace, puis
CAP, CARBURANT.

Le niveau du carburant est indiqué en minutes de vol, mais il est affecté d'un simple + s'il dépasse 10.

Une minute avant qu'un appareil soit prévu au départ ou vienne se présenter dans votre zone, l'information est automatiquement affichée sur le tableau. Vous pouvez toujours différer l'envol d'un appareil en attente de décollage. Dès qu'un avion figure sur l'écran radar, il disparait du tableau d'information ce qui vous oblige à une demande de renseignement spécifique si vous avez oublié un élément le concernant.

REPONSES

Après un ordre ou une demande d'information, il faut taper RC. Le computer réplique " ROGER " si l'ordre est correct et donne le message " UNABLE " s'il est inexécutable. Vous pouvez alors l'annuler ou attendre que le computer le fasse tout seul. Pour effacer une instruction, frappez n'importe quelle touche neutre avant le RC.

Attention : vous ne disposez que de quelques secondes lorsque vous donnez un ordre et vous ne pouvez rien entreprendre durant le balayage de l'écran. Si le message " ROGER " n'apparait pas, votre ordre n'a pas été enregistré.

HORLOGE

En début de jeu, vous avez eu à fournir un nombre entier entre 16 et 99. La partie commence dès que vous avez frappé RC. Vous verrez la pendule avancer au bout de 15 secondes environ, mais aucun appareil ne peut devenir actif avant le mouvement suivant de la pendule, intervenant au bout d'une minute environ. Ce qui vous laisse assez de temps pour étudier les arrivées.

Durant les quinze dernières minutes de la partie, aucun nouvel appareil ne peut survenir, vous laissant la possibilité de vous consacrer uniquement aux avions présents.

Vous ne pouvez entrer plus de 15 ordres ou demandes entre deux sauts de la pendule. Si vous n'avez aucune manoeuvre à faire, il est possible d'avancer la pendule en frappant sur la barre d'espacement.

FIN DE PARTIE

Vous pouvez stopper à tout moment en pressant la touche $ et refaire une partie en pressant la touche *.

La partie se termine sur un message comme

*** SUCCESS *** ... vous avez gagné

mais vous recevrez plus souvent l'un des suivants :

BOUNDARY ERROR....
CONFLICT....
FUEL EXHAUSTED...
== TIME=LIMIT == ...

et dans ce cas, vous aurez perdu, mais le computer vous dira le motif de votre échec, c'est une consolation !

****

Nous vous présentons maintenant une autre production de Vic Tolomei pour Quality Software, un jeu graphique écrit pour le Sorcerer :

MAGIC MAZE

Après la commande RUN, le programme va commencer par vous demander les dimensions du labyrinthe qu'il doit créer pour vous. La largeur est variable entre 2 et 21, la hauteur entre 2 et 8, mais vous devez donner des chiffres entiers. Le programme s'informe ensuite du niveau de difficulté que vous sélectionnez (de 1, le plus facile à 10).

LA PARTIE

Elle consiste uniquement à traverser le labyrinthe, partant de la gauche pour vous rendre à la sortie de droite. Celà va vous sembler très simple en voyant le Sorcerer dessiner sous vos yeux les contours du labyrinthe...

Mais deux facteurs compliqueront ce qui parait une promenade très facile :

LES PUITS -

Le trajet dissimule des puits cachés où vous pouvez tomber qui vous amèneront en un point quelconque du labyrinthe... Y compris parfois un autre puits... Un puits utilisé est annulé, vous ne pouvez y retomber une seconde fois. Le nombre de puits est fonction de la difficulté choisie, mais il y en a toujours un au minimum.

LA LANTERNE -

Au début de la partie, vous pouvez examiner tout le labyrinthe et les puits sont visibles avant que vous ne mettiez en marche le petit bonhomme qui se trouve au départ. Les puits disparaissent dès que vous vous mettez en route. Ce n'est pas tout : le programme vous pose une dernière question qui vous amène à préciser en quel mode vous allez voyager.

Il y a deux réponses possibles : vous choisissez de taper **L** ou **M**.

OPTION L

La lumière étant éclairée, vous pouvez suivre les contours du labyrinthe et il n'y

a que les puits à craindre... C'est à la portée des moins malins.

OPTION M

Cette fois, vous avancez avec l'aide d'une lanterne qui n'éclaire qu'à peu de distance (en fonction de la difficulté). Ce qui veut dire que vous devez utiliser votre mémoire pour vous souvenir de l'aspect général du labyrinthe. Et comme votre lanterne n'a que peu de portée, si vous tombez dans un puits, le secteur où vous étiez avant retombe dans le noir !

Par pure gentillesse, le programme veut bien vous permettre de jeter un regard sur le tracé en tapant **V**. Un regard de dix secondes à peine qui entrainera une pénalisation de 10 points sur le score de votre performance.

DEPLACEMENTS

Ils sont obtenus en utilisant les flêches du clavier ou avec les touches U (en haut) D (en bas) L (à gauche) R (à droite) si vous souhaitez jouer à deux, chacun faisant à son tour un mouvement. En fin de partie, Sorcerer donne votre score.

****

QUALITY SOFTWARE 6660 RESEDA BLVD SUITE 105 RESEDA CA 91335 a édité une série de jeux pour le Sorcerer parmi lesquels :

ARROWS AND ALLEYS (Vic Tolomei)
Au volant d'une voiture armée d'un canon, vous luttez contre un gang dans un dédale de ruelles...

STARBASE HYPERION (Don Ursem)
La forterese spatiale que vous commandez doit se défendre contre les attaques d'envahisseurs...

HEAD-ON COLLISION (Lee Anders)
Une poursuite du type auto tamponneuse dans un genre de manège forain...

LUNAR MISSION (Lee Anders)
Il faut poser un engin sur la Lune en évitant de percuter un cratère. Renouveau du classique Lem...

FASTGAMMON (Bob Christiansen)
Classique jeu américain dérivé du trictrac. Très simplifié, il réserve quelques surprises...

****

S'il y a des courageux qui se sentent d'attaque pour entrer des jeux sur cassettes, nous disposons d'une bibliothèque de "listings" assez importante pour assurer leurs loisirs jusqu'à janvier 1982... Les bonnes volontés éventuelles qui hésiteraient à lever le doigt pendant les séances du club doivent savoir qu'on peut dès maintenant travailler sur :

BASIC COMPUTER GAMES de David Ahl
.... Une quinzaine de jeux sont déjà faits... Il en reste encore une bonne soixantaine présentant de l'intérêt.

MORE BASIC COMPUTER GAMES de David Ahl
.... Beaucoup de simples curiosités qui peuvent encore surprendre et quelques jeux solides.

CINQ MANUELS D'UNIVERSITY SOFTWARE
.... Quelques utilitaires intéressants, des jeux et l'assurance d'apprendre énormément de trucs en Basic, d'autant que vous pourrez vous livrer à la recherche des innombrables petits "bugs" qui se sont glissés alertement dans ces manuels !

****

ACHAT DE PROGRAMMES AUX U.S.A.

Avec une carte type VISA, MASTERCARD ou AMERICAN EXPRESS, on peut se procurer des programmes à l'ètranger. Concoivent des logiciels intéressants :

PERSONAL SOFTWARE
1330 Bordeaux Drive, Sunnyvale, CA 94086

CREATIVE COMPUTING SOFTWARE
P.O. Box 789 M Morristown NJ 07960

SYSTEM SOFTWARE
1 Kent Street, Bicton 6157, Australie.
Inutile de se précipiter sur la boite aux lettres avant un bon mois, après commande. En général, le matériel arrive en bon état... et il marche !

C'EST EN ANGLAIS, C'EST PAS FACILE A DECRYPTER ET IL FAUT LE FLEGME BRITANNIQUE POUR L'UTILISER...SI VOUS L'EMPLOYEZ, VOS PROCHES PEUVENT VOUS PRIER AVEC FERMETE DE NE PAS ACCROITRE INUTILEMENT LEURS CONNAISSANCES EN JURONS DIVERS (L'actuelle campagne électorale télévisée s'en charge amplement) NOUS EN SOMMES CONSCIENTS, MAIS NOUS FELICITONS ANDRE MARLAND QUI A EU LE COURAGE DE S'ATTAQUER AU CAUCHEMAR PERMANENT QUE NOUS AVONS TOUS VECU UN JOUR OU L'AUTRE :

```
LOADING - ERROR - TAPE CRC ERROR
>_
```

Has your Sorcerer ever driven you nuts by tirelessly repeating the above message each time you try to read a length of tape for which you have no back-up ? If so, here is a software way of getting round the problem, but BE WARNED, if you are getting the CRC message its because the tape is being read badly, so whatever you salvage is going to be pretty ropy.

There are two likely causes of trouble : either there is a weak link in the recording chain, so that errors are spread more or less evenly throughout the recording ; or else something has gone badly wrong in one particular spot, say a drop out or a broken tape.

These notes were prompted by my recording a half-typed BASIC program late one evening with the recorder level controls all wrong (moral go to bed before you are so tired as to be incapable of saving the evening's work !). So I can only guarantee that these notes work in that particular case, but I am confident that they will be helpful in copeing with other cases, e.g. a drop out in a Word Processor Pac recording.

I used a three-stage procedure :

(1) keep the tape-reading program going in spite of the errors it detects ;

(2) load three versions of the faulty recording, and run a majority vote program to weed out errors that occur in only one out of the three ; and

(3) run a program to tidy up the line pointer links so that the recovered program can be LISTed.

STAGE ONE

(1) Type BYE to get into the monitor, and then :

```
        MO E799 E842 0009
                Moves tape-reading program into RAM.
        EN 008E: B5 0C/
                CALL new CRC routine.
        EN 00B3: 2E 00 FD 46 46 CD DA E2 B8 C9/
                The 2E 00 tidies up the JP at the end of
                the tape-reading program, and the rest is
```

the CRC routine copied from E74E to E758, but with the JP to ERROR routine missed out.

EN 0000: AF CD 09 00 C3 03 E0/
Clears A register, calls modified tape-reading routine, and returns to monitor when done.

(2) So long as you still trust at least some of your recording machinery, you might as well record the above for future use, e.g. SA TAPIW 0000 00EC. Figure 1 is a disassembled listing.

(3) Now put the dud tape in position for play-back

(4) GO 0000, and start the tape if you haven't got motor control.

(5) CRC ERRORs in the header still stop the system. Ask yourself if you really want to try recovering a tape from which the header is not, at least occasionally, legible. If you must press on, use a good header from a longer recording, and juggle tapes appropriately.

(6) Once the tape has been read a first time, use DU 1D0 2CF to have a look at where it has been stored. I found effective storage often began at 24B, but not always. Use MO to get the effective beginning in the right place (1D5), and then use MO again to shunt the whole lot up to a spare bit of memory, e.g. MO 0000 1000 8000.

(7) Repeat steps 3 to 6 three times, but moving the whole lot up to 9000 the second time and A000 the third.

STAGE TWO

Get back to BASIC (PP), and load and run the program listed in Figure 2. This program relies heavily on all three tries being very much aligned, but that turned out to be the case in my experience. New bytes inserted and old bytes dropped seem to happen in step. If alignment is poor, you might be able to do some patching using the MOve command, but it probably isn't worth it, so just press on to stage three with whichever of your versions you think is best.

STAGE THREE

Run the program in Figure 3 to patch up the linkage between BASIC lines. The program can cope automatically with the pointer to the next line pointing one location to left or to right of the proper location, but it gets fooled by any of the following :

a) the 00 end-of-line marker has been changed to something else
b) one of the pointer bytes is corrupted to something silly
c) one of the line no. bytes is corrupted to something silly
d) a byte has been lost or inserted in the pointer or the line no.

If the program notices that it has been fooled, it stops and you must patch manually using the monitor. Don't forget that it is dead easy to MOve a block DOWN by one notch, but that if you want to move UP by one notch (to insert a missing byte,

say) then you must MOve your block to spare memory somewhere else first, and then back again just one address different, otherwise you end up merely repeating the first byte over the entire length of the block.

Once you have got a working chain up to a proper 00 00 00 end-of-program flag, note the address after the 3rd 00 and save it in the BASIC work area thus: EN 1B7: Lo Hi Lo Hi Lo Hi D4 01/. Then bring the patched program down to its proper place in memory : MO 81D5 8FFF 1D5, and try both CSAVE and LIST. You'd do well to LIST to a printer, if you've got one, since there's going to be a lot of corrections that need making before the program will be capable of running.

CONCLUSION

It would certainly have been quicker and easier just to spend two hours re-typing the program from the magazine article. But there are occasions when there is no possible back-up other than an unreadable tape. These notes are only really applicable to such a case. The problem is that the recovered data or program is highly corrupted - that is why the machinery refused to read it in in the first place.

```
ROUTINE NAME  ? TAPIN

START ADDRESS ? 0000
STOP  ADDRESS ? 00BC
Offset (in positive HEX) if MOved? 0000

 DEC   HEX   OPCODE         STATEMENT         COMMENTS

   0   0000  AF             XOR  A            ; Clear A register
   1   0001  CD 09 00       *CALL 0009        ; call new tape-reading prog.
   4   0004  C3 03 E0       JP   E003         ; return to Monitor

   7   0007  00             NOP               ;
   8   0008  00             NOP               ;
   9   0009  F5             PUSH AF           ;
  10   000A  06 01          LD   B,001H       ; Default tape unit
  12   000C  F5             PUSH AF           ;
  13   000D  28 19          JR   Z,0028       ; GO LOAD
  15   000F  F1             POP  AF           ;
  16   0010  38 07          JR   C,0019       ;
  18   0012  CD 32 E2       *CALL E232        ;
  21   0015  F5             PUSH AF           ;
  22   0016  28 10          JR   Z,0028       ;
  24   0018  F1             POP  AF           ;
  25   0019  CD 3D E2       *CALL E23D        ; SKIP THIS BIT
  28   001C  43             LD   B,E          ; WHICH LOOKS FOR
  29   001D  CD 25 E2       *CALL E225        ; UNIT No
  32   0020  F5             PUSH AF           ;
  33   0021  28 05          JR   Z,0028       ;
  35   0023  C5             PUSH BC           ;
  36   0024  CD 3D E2       *CALL E23D        ;
  39   0027  C1             POP  BC           ;
  40   0028  CD 05 E2       *CALL E205        ; CALL CRLF
```

```
43   002B  CD 8A E2      *CALL E28A        ; CALL MOTOR ON
46   002E  D5            PUSH DE           ;
47   002F  CD 1B E7      *CALL E71B        ; GET HEADER
50   0032  FD 7E 5C      LD   A,(IY+05CH)  ; LOOK AT HEADER ID
53   0035  B7            OR   A            ;
54   0036  28 0B         JR   Z,0043       ; DON'T PRINT IF ID=0
56   0038  E5            PUSH HL           ;
57   0039  21 CA E4      LD   HL,E4CA      ; POINT TO "FOUND"
60   003C  CD BA E1      *CALL E1BA        ; PRINT IT
63   003F  CD DE E6      *CALL E6DE        ; PRINT HEADER
66   0042  E1            POP  HL           ;
67   0043  D1            POP  DE           ;
68   0044  F1            POP  AF           ; } Was there a start address
69   0045  F5            PUSH AF           ; }
70   0046  20 06         JR   NZ,004E      ;
72   0048  FD 5E 60      LD   E,(IY+060H)  ; } GET START ADDRESS
75   004B  FD 56 61      LD   D,(IY+061H)  ; }
78   004E  E1            POP  HL           ;
79   004F  F1            POP  AF           ; } Was there a name?
80   0050  F5            PUSH AF           ; }
81   0051  E5            PUSH HL           ;
82   0052  28 14         JR   Z,0068 }     ; Go LOAD without
84   0054  38 12         JR   C,0068 } Fixed ; checking if name
86   0056  FD E5         PUSH IY    Skip   ; unspecified
88   0058  DD E1         POP  IX           ;
90   005A  06 05         LD   B,005H       ; Name length
92   005C  DD 7E 47      LD   A,(IX+047H)  ;          } read name
95   005F  DD BE 57      CP   (IX+057H)    ;          } and skip if
98   0062  DD 23         INC  IX           ;          } no match
100  0064  20 49         JR   NZ,00AF      ; GO SKIP  }
102  0066  10 F4         DJNZ 005C         ;
104  0068  FD 7E 5C      LD   A,(IY+05CH)  ; GET ID again
107  006B  B7            OR   A            ;
108  006C  28 09         JR   Z,0077       ; DON'T PRINT IF ID=0
110  006E  21 BF E4      LD   HL,E4BF      ; Point to 'LOADING'
113  0071  CD BA E1      *CALL E1BA        ; PRINT IT
116  0074  CD 59 E7      *CALL E759        ; WAIT FOR NULLS
119  0077  EB            EX   DE,HL        ;
120  0078  FD 5E 5E      LD   E,(IY+05EH)  ; } GET BLOCK Length
123  007B  FD 56 5F      LD   D,(IY+05FH)  ; }
126  007E  CD A9 E6      *CALL E6A9        ; Adjust Block
129  0081  28 0F         JR   Z,0092       ; Finish off when end reached
131  0083  CD DA E2      *CALL E2DA        ; GET BYTE
134  0086  CA D4 E1      JP   Z,E1D4       ; User has pressed ESCAPE
137  0089  77            LD   (HL),A       ; Load Byte
138  008A  23            INC  HL           ;
139  008B  10 F6         DJNZ 0083         ; round you go
141  008D  CD B5 00      *CALL 00B5        ; CHECK CRC
144  0090  18 EC         JR   007E         ; carry on, if not thrown
                                           ; out by CRC
146  0092  CD AF E2      *CALL E2AF        ; MOTOR OFF
149  0095  21 53 E4      LD   HL,E453      ; Point to heading
152  0098  CD BA E1      *CALL E1BA        ; Print it
155  009B  CD DE E6      *CALL E6DE        ; Print Header
158  009E  F1            POP  AF           ; }
159  009F  F1            POP  AF           ; } fetch proper set of flags
160  00A0  F1            POP  AF           ; }
161  00A1  C0            RET  NZ           ; Finished unless a load and go
162  00A2  FD 7E 5D      LD   A,(IY+05DH)  ; file type
165  00A5  E6 80         AND  080H         ; was it data?
167  00A7  C0            RET  NZ           ; YES! Finish, you can't execute
168  00A8  FD 6E 62      LD   L,(IY+062H)  ; }                        data
171  00AB  FD 66 63      LD   H,(IY+063H)  ; } GET XEQ ADD.
```

```
174   00AE  E9                JP    (HL)       ; Go TO IT

175   00AF  CD 34 E7          *CALL E734       ; Skip unwanted file
178   00B2  C3 2E 00          JP    002E       ; try the name of the next one

181   00B5  FD 46 46          LD    B,(IY+046H) ; LD CRC Byte
184   00B8  CD DA E2          *CALL E2DA       ; read next byte from tape
187   00BB  B8                CP    B          ; do they match?
188   00BC  C9                RET              ; don't care
```

How to set up the Figure 1 program

```
BYE

>MO E799 E842 0009

>EN 008E

008E: B5 00/

>EN 00B3

00B3: 2E 00 FD 46 46 CD DA E2 B8 C9/

>EN 0000

0000: AF CD 09 00 C3 03 E0/
```

That's all there is to it.

```
READY
LIST

1001 CLEAR200
1002 DIM H$(15):FORI=OTO15:READH$(I):NEXT
1004 DATA 0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,A,B,C,D,E,F
1006 DIM B(6)
1008 S1=-32768
1010 INPUT"Start address, e.g. 1D5";A$
1020 GOSUB2000
1030 BP=A:OP=0:OL=0:AL=0:AP=0
1040 SP=S1+BP
1050 A=BP
1060 GOSUB2070
1070 P$=A$+" "
1080 SP=SP-2
1090 FOR K=OTO6
1100 A=PEEK(SP+K)
1110 B(K)=A
1120 GOSUB2110
1130 P$=P$+" "+A$
1140 NEXTK
1150 P$=P$+"    LN ="
1155 OL=AL:AL=N
```

```
1160 N=256*B(5)+B(4)
1170 PRINT P$;N
1175 OP=AP:AP=BP
1180 BP=256*B(3)+B(2)
1190 IF BP=0 THEN PRINT"Ends OK":STOP
1200 IF B(1)<>0 THEN 1240:REM look for 00
1230 GOTO1040
1240 F=0
1250 IF B(0)=0 THEN1300
1260 IF B(2)=0 THEN S=1:GOTO1400
1270 PRINT"None of B(0), B(1) & B(2) = 0, HELP !":STOP
1300 IF B(2)=0 THEN F=1
1310 S=-1
1400 NN=256*B(5+S)+B(4+S)
1410 PP =256*B(3+S)+B(2+S)
1420 IFPP<=AP THEN 1900
1430 IF NN<=AL THEN1900
1440 SP=S1+OP
1450 A=PEEK(SP)
1460 IF A>0 AND S=-1 THEN 1600
1470 IF A=0 AND S=-1 THEN POKE SP,255:GOTO 1700
1480 IF A<255 AND S=1 THEN 1600
1490 IF A=255 AND S=1 THEN POKE SP,0: GOTO 1700
1495 PRINT"Line 1495, you should never get here":STOP
1600 POKESP,(A+S):A=OP:GOTO1030
1700 A=PEEK(SP+1):POKE(SP+1),(A+S):A=OP:GOTO1030
1900 IF F=1 THEN F=0: S=S*-1: GOTO1400
1910 PRINT"I'm stuck, HELP !":STOP
2000 REM convert HEX A$ to decimal A
2020 IF LEN(A$)<4 THEN A$="0"+A$:GOTO2020
2030 A=0:FORI=1TO4:B$=MID$(A$,I,1)
2040 FORJ=0TO15:IFB$=H$(J)THEN2060
2050 NEXTJ
2060 A=A+J*16^(4-I):NEXTI:A=INT(A+0.5)
2065 IF A>32767 THEN A=A-65536
2068 RETURN
2070 REM to convert A to HEX ****
2080 IF A<0 THEN A=A+65536
2090 U=A:A=INT(U/256):GOSUB2110
2100 X$=A$:A=U-A*256:GOSUB2110:A$=X$+A$:RETURN
2110 REM to convert a to HEX A$
2120 A$=H$(INT(A/16))+H$(A AND 15):RETURN
2130 END
READY
```

```
list

10 S1=-32768  : REM 8000H
20 S2=-28672  : REM 9000H
30 S3=-24576  : REM A000H
40 JO= 469    : REM  1D5H
50 L = 4095   : REM work it out yourself !
60 FOR J=JO TO L   : REM scan through in 3's
70 V1=PEEK(S1+J): V2=PEEK(S2+J): V3=PEEK(S3+J)
80 IF V1=V2 AND V2=V3 THEN 200 : REM if = try next 3
90 PRINT J, V1, V2, V3 :REM if not=, let's have a look
100 IF V2=V3 THEN POKE(S1+J),V2 : REM change V1 if oddman
200 NEXT
READY
```

```
READY
CSAVE EST03
READY
RUN
 504        98        99        99
 516        32        33        33
 532        98        99        99
 603        97        96        96
 726        111       79        79
 832        79        111       111
 836        6         3         3
 850        117       116       116
 863        101       100       100
 866        101       100       100
 868        79        111       111
 870        100       101       101
 890        113       125       125
 904        116       100       100
 914        105       101       101
 917        125       121       121
 920        78        110       110
 1063       91        242       242
 1064       4         0         0
 1065       105       0         0
 1066       0         64        64
```

Rubbish from here on

****

*** Pour ceux qui ne le connaissent pas,l'excellent **SPEC** que publie COLIN MORLE, est un fanzine où vous pouvez dénicher des tas de trucs et d'astuces comme le programme que nous vous présentons ci dessous ***

M O V E R

H PROGRAM TO MOVE MACHINE CODE ROUTINES by J.ATKINS

(slighty modified by Roy Bunford)

This program allows machine code to be moved in the following way : the move can be made using the monitor MO command but all non relative labels have to be changed. The prgram asks for the start and end addresses of the routine and the required start address of the relocated routine. Also requested is the start and end addresses to be checked.
For exemple, to copy the monitor it can be moved to 2000 say and then it is to reside at 6000 then the start and end addresses for the search are 2000,2FFF and the new start address is 6000. The possible changes however have codes between E000 and EFFF and so there are the addresses for the check.

MOVER then steps through the routine looking for possible bytes which could be addresses rather than code. When it finds one it prints out the location and the three bytes starting at the byte preceding the posible address. If it is valide then pressing RETURN adjusts the address to the nex position.If it is just coding then pressing any key will ignore that byte. When finished the MO command can be used to place the routine at the required address.

```
POKE322,40
READY
LIST
10 PRINTCHR$(12):FORI=1TO10:PRINT:NEXT
20 PRINTTAB(8);"***************************************************
30 PRINT
40 PRINTTAB(8)"        MACHINE CODE MOVER
 by MIKE ATKINS
50 PRINT
60 PRINTTAB(8);"***************************************************
70 PRINT:PRINT"              (Slightly m
odified by Roy Bonford.)
80 FORI=1TO2000:NEXT:PRINTCHR$(12)
90 POKE318,195:POKE320,224
100 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"DO YOU NEED
INSTRUCTIONS Y/N "
110 ZZ=INP(9):IFZZ=0THEN110
120 IFZZ=89THENGOSUB700
130 IFZZ()78THEN110
140 PRINTCHR$(12)
150 INPUT"ENTER START ADDRESS,END ADDRES
S AND NEW START";D$,E$,C$
160 PRINT:INPUT"ENTER START AND END OF C
HECKING ADDRESSES";A$,B$
170 PRINT:PRINT
180 X$=A$:GOSUB580:A=X:IF F=1 THEN 150
190 X$=B$:GOSUB580:B=X:IF F=1 THEN 150
200 X$=C$:GOSUB580:C=X:IF F=1 THEN 150
210 X$=D$:GOSUB580:D=X:IF F=1 THEN 150
220 X$=E$:GOSUB580:E=X:IF F=1 THEN 150
230 A1=INT(A/256):B1=INT(B/256):C1=C-A
240 IFD(2 THEN D=2
250 FORI=D TO E
260 D1=PEEK(I):IFD1(A1 OR D1)B1 THEN 430
270 PD=PEEK(I-1)+256*D1
280 IFPD(AORPD)BTHEN430
290 K=I-2:K1=INT(K/256):K2=K-256*K1
300 X=K1:GOSUB480
310 X=K2:GOSUB480
320 PRINT":";
330 FOR L=K TO I
340 X=PEEK(L):GOSUB480:PRINT" ";
350 IF F=1 THEN PRINT"ILLEGAL NUMBER":ST
OP
360 NEXTL
370 ZZ=INP(9):IFZZ=0THEN370
380 PRINT
390 IFZZ()13THEN430
400 PD=PD+C1
410 D1=INT(PD/256):D2=PD-256*D1
420 POKEI,D1:POKEI-1,D2
430 NEXTI
440 PRINT
450 PRINT"OPERATION NOW COMPLETE. TYPE B
YE AND ISSUE COMMAND"
460 PRINT:PRINT"MO ";D$;" ";E$;" ";C$:PR
INT
470 PRINT:END
480 REM S/R TO PRINT NO(0 TO 255) IN HEX
490 REM NUMBER IN X
500 F=0:IF X(0 OR X)255 THEN F=1:RETURN
510 X(1)=INT(X/16):X(2)=X-16*X(1)
520 FORJ=1 TO 2
530 IF X(J))9 THEN X(J)=X(J)+7
540 X(J)=X(J)+48
550 PRINTCHR$(X(J));
560 NEXTJ
570 RETURN
580 REM S/R TO CONVERT HEX TO DENARY
590 REM INPUT IN X$;OUTPUT IN X
600 X1=0:F=0
610 FORI=1TOLEN(X$)
620 X=ASC(MID$(X$,I,1))-48
630 IF X(0 OR X)22 THEN F=1:RETURN
640 IF X)9 AND X(17 THEN F=1:RETURN
650 IF X)9 THEN X=X-7
660 X1=16*X1+X
670 NEXTI
680 X=X1
690 RETURN
700 POKE322,0:PRINTCHR$(12):PRINT:PRINT
710 PRINT"THIS PROGRAM SEARCHES A BLOCK
OF MEMORY FOR ANY BYTES"
720 PRINT"WHICH COULD BE AN ADDRESS WHIC
H REQUIRES CHANGING SO"
730 PRINT"THAT THE ROUTINE MAY BE MOVED
TO A NEW START ADDRESS."
740 PRINT"WHEN A POSSIBLE LOCATION HAS B
EEN FOUND THE ADDRESS"
750 PRINT"OF THE LAST BUT ONE BYTE IS DI
SPLAYED TOGETHER WITH"
760 PRINT"THE THREE BYTES WHICH MAY NEED
 CHANGING. IF IN FACT"
770 PRINT"THE BYTES FOUND ARE JUST CODE
THEN PRESSING ANY KEY"
780 PRINT"WILL ADVANCE THE SEARCH.IF THE
 BYTES SPECIFY AN ADDRESS"
790 PRINT"WHICH REQUIRES CHANGING THEN P
RESSING RETURN DOES THIS."
800 PRINT"WHEN THE ROUTINE ENDS IT PRINT
S THE MOVE COMMAND REQUIRED
810 PRINT"TO COMPLETE THE MOVE."
820 PRINT:PRINT"PRESS ANY KEY TO CONTINU
E"
830 IF INP(9)=0THEN830
840 POKE322,63:ZZ=78:RETURN
READY
```

◇◇

LA VIE DU CLUB

* JOYSTICK : Après diverses mésaventures, le modèle est aux essais et l'engin devrait être disponible sous peu.

* MONITEUR : A la suite des fantaisies réprouvables liées à l'incompétence et à l'irresponsabilité de certains apprentis sorciers employés par les ex- importateurs français, il apparait que nos systèmes " nés égaux " selon la notice qui nous était remise, se trouvent pourvus de moniteurs variés qui les rendent inaptes à rendre la totalité des services qu'on peut attendre d'eux. Résultat : impossible d'utiliser certains périphériques voire les programmes de traitement de textes et crises de rage compréhensibles ! Pour remédier à la situation, il faut déterminer le plus fiable et insérer ce modèle dans le plus grand nombre de systèmes possible. Un petit effort à la portée de chacun : lister son moniteur, et transmettre le résultat au Club. C'est dans l'intérêt de tous...

* SORCERER = TRS 80 : Equation résolue désormais grâce à André MARLAND qui a composé un programme expérimental dont le brillant résultat nous met désormais en mesure de lire la majorité des programmes (courts) écrits pour TRS 80. Bravo, mais on aimerait que d'autres se mettent au travail afin de communiquer le produit de leurs recherches...

* JEUX : Il n'existe actuellement sur le marché qu'un nombre restreint de jeux utilisant les possibilités graphiques du Sorcerer. Il serait intéressant d'étudier la possibilité de modifier des programmes existants pour leur adjoindre des graphismes. Par exemple, les jeux d'aventure, ou les jeux de cartes... On attend les amateurs, merci.

* MODEM : Il y avait des tentatives l'année dernière pour obtenir un modem à prix modique. Dans l'attente de nouvelles de ces essais, nous allons devoir nous rabattre sur un type plus performant, mais qui revient à 500,oo frs. L'inventeur du modèle économique est prié de se signaler rapidement...

* COULEUR : La carte SECAM est à l'étude depuis bien des mois... On lui souhaite une apparition prochaine. Pour les impatients, signalons qu'on peut se procurer une carte qui donne satisfaction à condition de disposer d'un Bus S 100 et d'un téléviseur couleurs convertible PAL/SECAM.

* REUNIONS : Le lundi à 19 hs, 54 rue St Lazare, Paris 8° convient-il à tout le monde ? La périodicité adoptée (2ème et 4ème lundis du mois) vous semble-t-elle suffisante ? Nous essayons de rendre les réunions plus constructives en évitant les travaux pratiques sur systèmes que chacun peut faire sur son Sorcerer à domicile. Qu'en pensez vous ?

Votre Club met à votre disposition les programmes issus de provenances diverses dont vous trouvez la liste ci-après. Si la mouvante législation actuelle en autorise la copie, c'est à la condition **expresse** de **ne pas en faire commerce** et **de ne les communiquer qu'à des membres du Club.**

CODE DE CLASSEMENT

A= jeu d'adresse, **B**= langage Basic,
C= curiosité, **D**= jeu basé sur la déduction, **G**= graphique,
J= jeu, **M**= langage Machine, **P**= problême du type casse tête,
Q= jeu de questions, **R**= jeu de recherche, **S**= jeu de société,
T= traceur de courbes ou de dessins, **U**= programme utilitaire
X= joueur et ordinateur, **Y**= ordinateur contre lui même,
Z= deux ou plusieurs joueurs peuvent jouer à la fois.

K7	titre	code	n°s	description
U001	BIO	BU	01	ETABLIT VOTRE BIORYTHME
J006	ATOME	BJX	02	CHERCHEZ LES ATOMES
J010	BRIDI	BJ	03	DONNE DES MAINS DE BRIDGE
J003	REVER	BJXYZ	04	OTHELLO
J011	YAM	BJXZ	05	YAM
J009	LEM	BJAGX	06	faites alunir le lem
J009	NUCLE	BJZ	07	bataille nucléaire
J009	TARTE	BAGZ	08	LANCEZ DES TARTES
J009	BONDS	BCG	09	controle d'une balle
J009	DAMES	BJGX	10	JEU DE DAMES AMERICAIN
J006	CAMPS	BJXZ	11	lettres et chiffres
U001	HEURE	BU	12	SERT DE PENDULE
U002	GENE	MUT	13	trace des caractères
U002	SHAPE	BUD	14	trace et anime des dessins
U003	HEXAM	BU	15	CONVERSION HEXADECIMALE
U003	EXCAS	MU	16	PROGRAMME MBASIC
U002	RM2EX	MU	17	CONVERTIT BASIC EN MBASIC
J001	ECHEC	MASX	18	JEU D'ECHECS FRANCAIS
J011	DARTS	BJCZ	19	SIMULATION FLECHETTES
J004	ORBIT	BJRX	20	INTERCEPTEZ UN MISSILE
J008	TOURS	BJDP	21	LES TOURS D'HANOI
J011	BOWL	BJCZ	22	SIMULATION BOWLING
J008	LUCAS	BJDP	23	PROBLEME DE LUCAS
J004	STREK	BJRX	24	STAR TREK version simple
J002	KING	BJRX	25	GOUVERNEZ UN ROYAUME
J005	ALLUM	BJX	26	JEU DES ALLUMETTES
J005	TRAP	BJX	27	TROUVEZ UN NOMBRE
J005	BAGEL	BJX	28	TROUVEZ UN NOMBRE
J005	MULTI	BJX	29	DEVINEZ UNE MULTIPLICATION
J005	TTTOE	BJX	30	jeu de tic tac toe

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

A LA RECHERCHE DES SORCERIENS...

Si vous en avez marre de vous battre seul avec votre soft...
Si vous ne savez que faire après avoir tapé " return "...
Si votre système nerveux souffre d'une panne de système...
Membre ou non d'un club, rejoignez les rangs des Sorcériens en nous communiquant votre adresse. On pourra peut-être vous aider. Et trouver dans votre région un collègue disposé sinon à écouter vos doléances, du moins à vous exposer ses mésaventures personnelles... Cà redonne courage !

MEMBRES DE L'AFINCAU:

*.**ARTOZOUL** Christophe tél.416.27.74
4 rue Rostand
95600 Eaubonne
*.**BAILLIS** Daniel
2 allée des Bois Noirs, la Providence
97400 St Denis de la Réunion
*.**BARDIN** Michel tél.875.45.66
15 villa Mémoris
94120 Fontenay
*.**BARRY** Lucien tél.657.06.50
7 rue Claude Debussy
92220 Bagneux
*.**CHIRIC** Laurent tél.687.74.75
21 rue du Marché
94150 Rungis ville
*.**DEPLAIX** tél.(86) 61.10.06
4 rue de la Basilique
58000 Nevers
*.**FIGUE** Jean Pierre

*.**JANSEM** Fabien tél.632.21.98
5 rue Racine
92140 Clamart
***MAISON DE L'ISLE ADAM** tél.469.21.38
* Daniel **DECHATRE**, Anne Marie **FRISH**
* Eric **MUNIER**, animateurs.
95290 L'Isle-Adam
*.**MARLAND** Andrew tél.784.89.56
35 avenue Chevreuil
92270 Bois Colombes
*.**MARTIN** Patrick
9 rue Degas
95400 Villiers le Bel
*.**NEUVILLE** Yves tél.354.21.32
6 bis rue des Ecoles
75005 Paris

*.**RONDARD** Patrice tél.257.94.88
88 boulevard Ney
75018 Paris

*.**SAUNIER** Jacques tél.(99) 30.74.02
10 quai Richemont
35100 Rennes
*.**STEGER** André tél.252.46.80
76 avenue Michelet
93400 St Ouen
*.**VAUVILLIER** Claude tél.668.09.81
19 rue Rameau
92160 Antony
M.**YAGOL** E.R. tél.575.62.63
19 rue de la Butte aux Cailles
75013 Paris

****

NOTE UN

Y'a des grognocheurs qui râlent sec après la cotise afincau, vu qu'à bien renifler le topo, on casque allègre sa poignée d'Hugos pour se loger vite fait les programmes bien au chaud, mais que deux Richelieus entiers pour se carrer un papelard dans le morlingue qui porte même pas sa tronche, çà fait un tantinet cher du bout...

NOTE DEUX

Il est vrai que fondamentalement, la part minimale prélevée par notre association est assez mal perçue de tous nos adhérents. Mais, je vous le demande, est-il décent de s'insurger contre cet effort indispensable pour soutenir le plus gros de notre action, quand un calcul élémentaire vous prouve que vous pouvez économiser près de 100.000 francs sur lesquels l'Etat ne vous prend rien, avec les seuls achats d'un ordinateur, d'une imprimante, de deux drives, de dix boites de disquettes et d'un bus S 100 ?

NOTE TROIS

POUR ADHERER A L'AFINCAU, COMPOSEZ LE 874.38.03 ET MUNISSEZ VOUS DE PATIENCE ET D'UNE FEUILLE DE PAPIER QUI VOUS SERVIRA QUAND VOUS AUREZ RENONCE A OBTENIR CE NUMERO PERPETUELLEMENT OCCUPE (MARTINE A PLEIN D'ADMIRATEURS) POUR ECRIRE AU 54 RUE SAINT LAZARE.

****